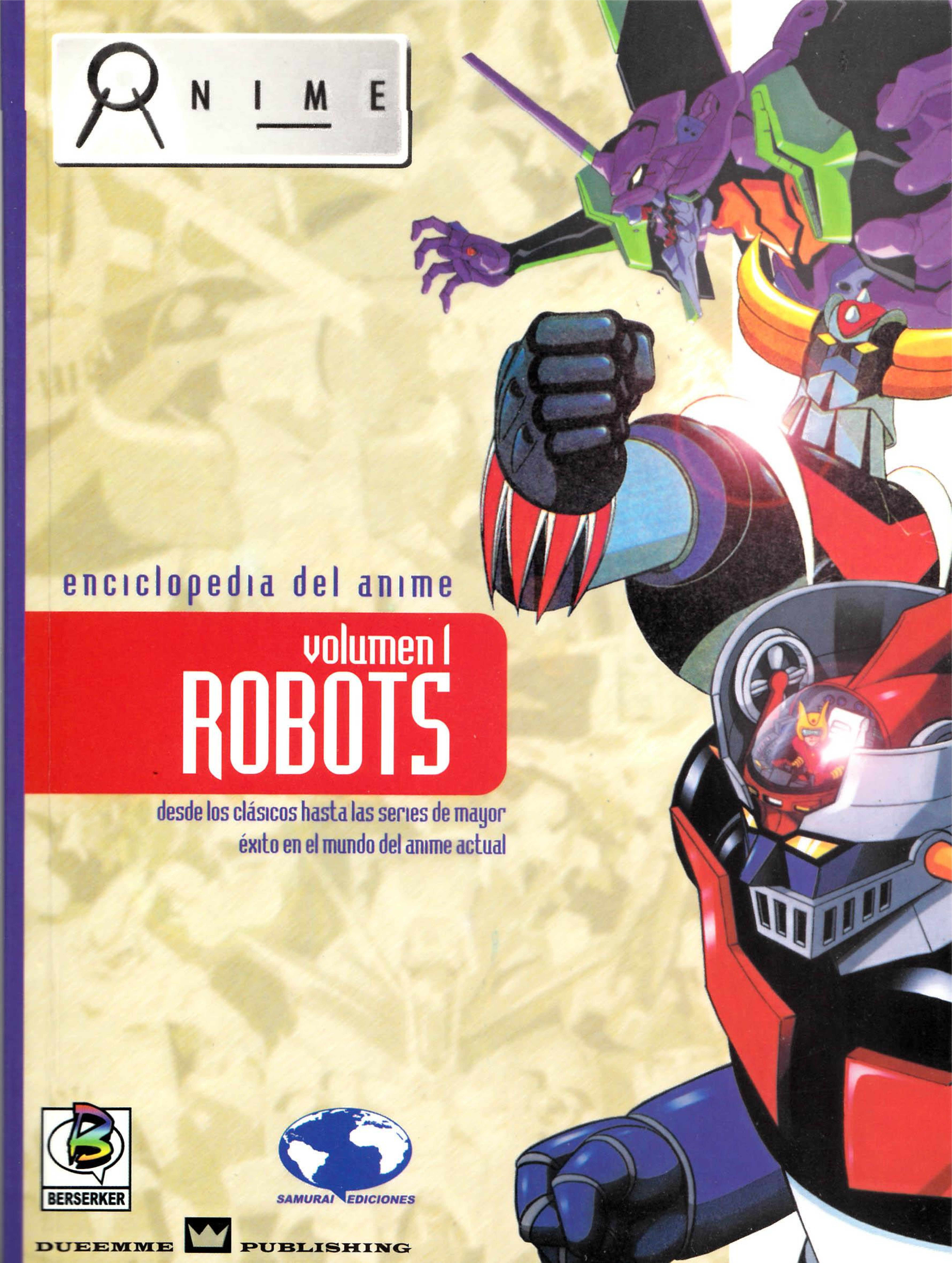

ANIME
enciclopedia del anime
volumen 1
ROBOTS
desde los clásicos hasta las series de mayor
éxito en el mundo del anime actual
BERSERKER
SAMURAI EDICIONES
DUEEMME PUBLISHING

ENCICLOPEDIA TEMÁTICA MULTIMEDIA DE LA ANIMACIÓN JAPONESA

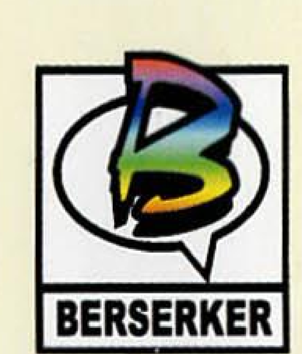
EN 6 VOLÚMENES

VOL. I......................ROBOTS

Edición:.......................................Due Emme Publishing
Dirección:.......................................Marco Meneghello
Dirección Multimedia:.......................................Duemme Publishing
Realización Multimedia:.......................................Fabio Folla
Proyecto:.......................................Andrea Sabbatini

Edición Española:.......................................Berserker, S.L. y Samurai S.L.
Traducción:.......................................Elena Arrufat
Casiopea
Ramón Almagro
Corrección:.......................................J.J. Martínez
Elena Arrufat
Maquetación:.......................................J.J. Martínez
Ricardo González
Infografía:.......................................Daniel García
Pedro Almagro
Sergio Almagro

Impreso en España: Arts Grafiques Besó
Deposito Legal nº: V-1914-1998
Impreso en Abril 1999.



DUEEMME

PUBLISHING


índice

El CD-Rom que acompaña a este volumen debe considerarse parte integrante de él y no puede por tanto ser vendido por separado.

EDITORIAL

Bienvenidos a la cita con ANIME, la única enciclopedia multimedia temática totalmente dedicada al anime Japonés. Sabíamos que no faltaríais. Estáis leyendo el primer número de una colección enciclopédica con CD-ROM interactivo suplementario, que contiene información, material audiovisual, y más de un centenar de estupendas imágenes relativas a los animes Japoneses. Recordemos, a aquellos pocos que no lo saben, que el término nipón de anime no es más que la contracción de la palabra Animation, y que justamente se utiliza para definir todos los dibujos animados producidos en el país del sol naciente.

Volviendo a nuestro tema, nos ha parecido lógico dividir esta colección por temas, los principales, y era igualmente lógico empezar por aquel que, por tiempo y distribución, ha sido seguramente el filón más representativo: LOS ROBOTS.

El compact-disc que se adjunta está estructurado en 63 ficheros. Cada uno trata de un personaje, a la cual se accede fácilmente por una lista en orden alfabético. Una segunda lista, la de los autores, os permitirá acceder a los ficheros por el nombre de los artistas que han participado en la realización del anime deseado. Podréis encontrar además cinco series y seis autores con promos de vídeo, comentarios e imágenes en la sección dedicada a la investigación.
Por último, apretando una tecla, el CD interactivo os permitirá entrar directamente en la sección audiovisual que trata de las distintas series. Os recordamos que los materiales aquí incluidos © pertenecen totalmente a sus autores y los poseedores de los derechos (como indica en cada fichero y en los créditos). Todos los derechos son reservados. Todas las imágenes y promos multimedia son publicados exclusivamente con fines informativos.
Un justo agradecimiento a Rock'n cómics, del cual se encuentra el catalogo en los créditos, ya que sin su amable colaboración, lo que ahora estáis leyendo hubiera tardado mucho más en poder publicarse.
Y una vez acabadas las formalidades, entrad en ANIME-LOS ROBOTS, y divertíos.

ÍNDICE CRONOLÓGICO









GUNDAM SAGA





Cuando Kido Senshi Gundam hizo su aparición en los programas de la televisión japonesa, resultó un fiasco colosal en sus inicios. Los dirigentes de la Sunrise tuvieron que admitir que la serie, la cual más adelante sería el más célebre Mobile Suite de la historia, rara vez pasaba del 3% de audiencia. Gundam, que efectivamente era novedoso, sorprendió y seguramente extrañó a los apasionados de los robots que hasta entonces habían seguido las aventuras de Mazinger y compañía. De todas formas, ésto no fue más que una cuestión de tiempo.

Los telespectadores comenzaron repentinamente a aumentar y se llegó en poco tiempo a casi el 15% de audiencia. No obstante, todavía no se podía imaginar el impacto que tendría este fenómeno en los años venideros.

¿En qué se diferenciaba entonces Gundam de sus predecesores? Pues bien, por primera vez el robot no se consideraba como un único héroe superior que combatía las invasiones de los monstruos o extraterrestres, sino más bien como un arma simple y potente, concebida para una armada futurista.

Además, el estudio de la psicología de las facciones en guerra era tan profundo que dejaba perplejos a los teleespectadores sobre los motivos reales del combate y sobre quién, en el fondo, tenía verdaderamente razón.

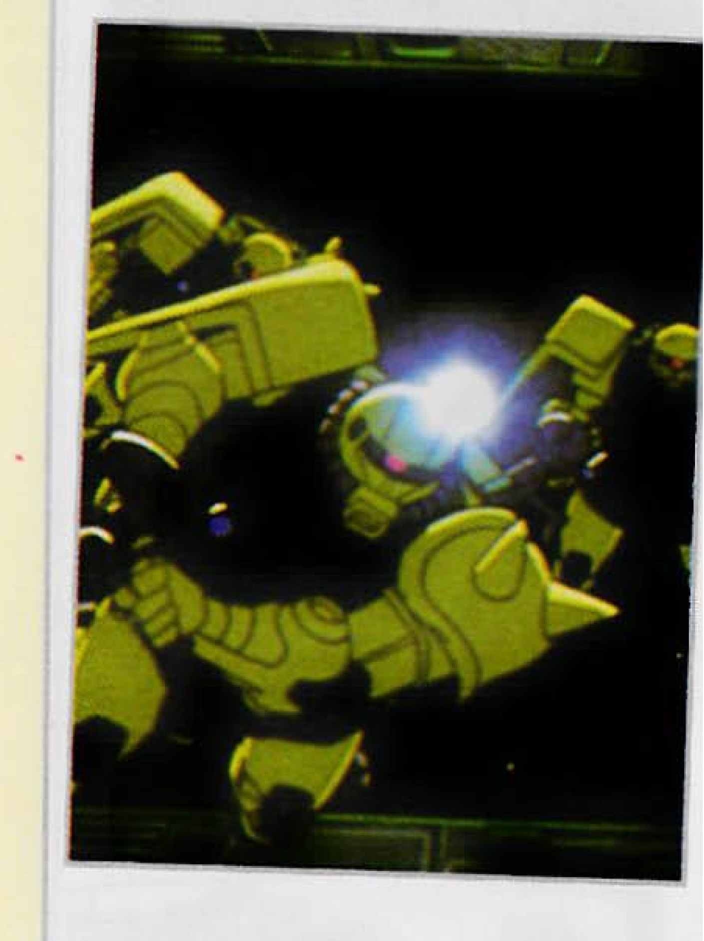
De un lado estaba la federación terrestre, opresiva, que no dudaba en aprovecharse de los abundantes recursos de sus naciones satélites, llamadas Side; por otro lado, uno de estos Side, el número 3, se rebela, y lo que al principio parecían unos nobles motivos, no tarda en degenerar en una lucha ciega y sórdida, en busca de la supremacía.

Los protagonistas son personas increíblemente fáciles de identificar porque son jóvenes que se asemejan mucho a los telespectadores con sus problemas y su profunda humanidad, siempre destacada con atención. ¡Incluso la relación con la muerte deja a los tele-espectadores consternados!

Aunque es un enemigo, sólo se puede sentir estupor y tristeza cuando un Zac explota y se oye el grito desesperado de un pobre soldado que muere en su interior. El realismo de la serie, ese robot lleno de fantasía y ciencia-ficción, y la realización de una cuidada estética, no pueden dejar indiferente, y en poco tiempo, el fenómeno Mobile Suit Gundam, tomó una dimensión impresionante.







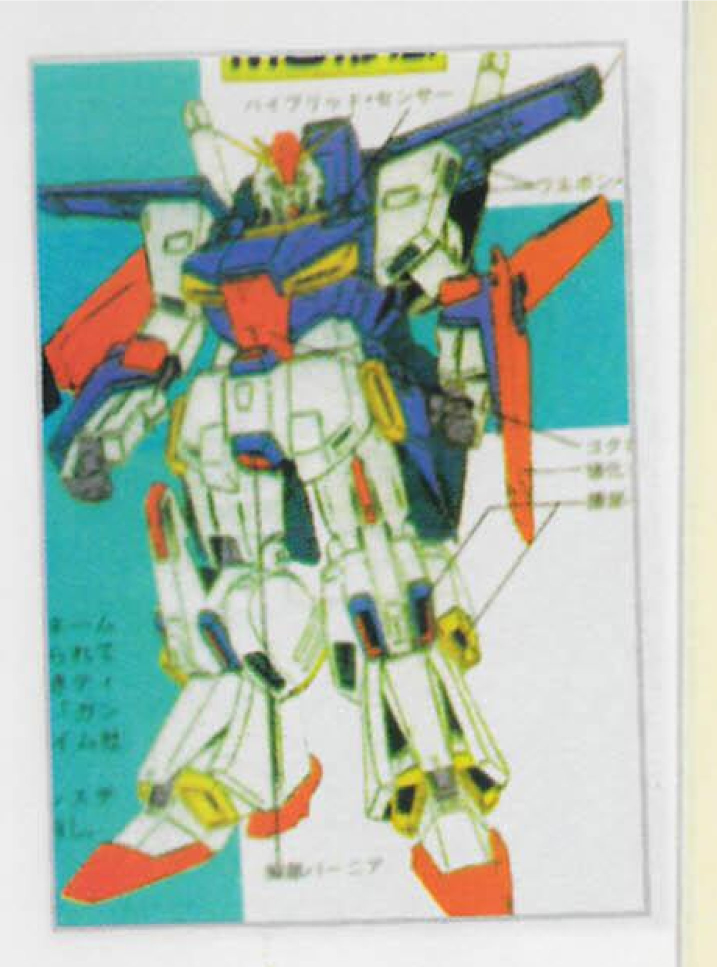
Pero vayamos por orden. En el año 1999 la Tierra está en puertas de una revolución político-social única y se reagrupa en una gran nación, llamada Federación Terrestre, con una misma lengua global. El principio del Universo de Gundam data del año 001 de la era espacial (Universal Century), que corresponde a alrededor del año 2045, cuando los humanos son transferidos a la primera colonia espacial creada por el hombre con el fin de disminuir la superpoblación de nuestro planeta. En él, esta colonia lunar toma el nombre de Von Bram y marca el principio de una era; antes del año 0040, el 40% de la población será transferida sobre otras colonias. Así llegamos al año 0058, cuando Zion Zum Daikun declara la independencia de Side 3 y cambia el nombre de esta colonia por el de República de Zion. Muchas de las grandes mentes vivas se trasladan a esta colonia independiente, símbolo de la libertad, como oposición a la corrupta Federación. A continuación se produce el embargo por parte de la Federación Terrestre contra los rebeldes y la transformación de Luna 2 en base militar. La guerra es inminente, y la situación empeora todavía más con la muerte de Daikun, al cual sucede el más cínico ministro Degin Zabi. La república de Zion se transforma en principado, bajo la sospecha de un atentado planificado por los militares de Zabi, partidiarios de un enfrentamiento directo con la Federación y sosteniendo la tesis de la superioridad genética de los colonos espaciales sobre los terrícolas.

En el año 0069 un descubrimiento revolucionaría todos los equilibrios entre las fuerzas en las guerras venideras. El grupo de estudios físicos Minovski, financiado por Zion logra crear partículas electromagnéticas capa-











GUNDAM SAGA





ces de impedir todas las intercepciones a distancia.

Evidentemente, debido a este descubrimiento, los radares, armas de orientación automática y otras armas del mismo género se convierten en desfasados e inútiles en todos los combates.

Por eso, Zion lleva a término el proyecto MS-01, un robot antropomorfo, adaptado al combate cuerpo a cuerpo.



El 3-1-0079, el principado de Zion declara la guerra a la Federación Terrestre, reforzado con la presencia de los Mobile Suits, mientras tanto los robots, perfeccionados por el proyecto MS-05, obtienen una serie de importantes y aplastantes victorias.

En Julio del 0079, la Federación Terrestre crea su propio Mobile Suit, —el RX-78 GUNDAM— y mientras todavía se están realizando las pruebas se lanza el proyecto del RX-78 NT.



El manejo del Gundam RX-78 —es su nombre completo—, se adjudica al joven Amuro Rei. En ese momento el ejército federal comienza la producción en serie de un nuevo Mobile Suit dotado de Psico Communicator System, un sistema de pilotaje sensorial creado para las jóvenes promesas llamados New Type.

Estalla la guerra. Y de una parte Zion, reforzado con el MS-05 Zac, MSM-07 anfibio, MSM-10 Zac, y el tan hábil como misterioso piloto Char Aznable; de otra parte la federación con el Gundam RX-78, el Guncanon RX-77, el Guntank RX-75 y los GM, modelos reducidos de Mobile Suit, construidos a escala y ligeramente menos potentes.

El 20.12.0079 en la batalla en la que se ve envuelto el RX-78 apodado Alex (Gundam 0080, War in the Pocket - poketto no naka no senso), continúa el enfrentamiento entre Char y Amuro hasta terminar el último día del año 0079 con la victoria de la Federación Terrestre y la muerte de la que lamentablemente era la última superviviente de los rebeldes Zabi, Kishiria.

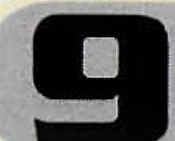
Esta guerra pasará a la historia con el nombre de "la Guerra de un año", y es narrada casi en su totalidad en la serie original Kido Senshi Gundam.

Pero las aventuras de Mobile Suit no paran ahí. Los protagonistas vuelven a aparecer en varios de los siguientes episodios, sobre todo Char Aznable y Amuro Rei, en una guerra fraticida continuada en la cual se alían o confrontan según los acontecimientos hasta el momento en que al término de la enésima batalla se pierden juntos en el espacio. (µGundam: Char's Counterattack). En la serie Kido Senshi Gundam Z los dos combaten codo a codo en Eugo, una asociación militar independiente que cuestiona el nepotismo militar de la Federación, en ese momento corrupta, y el extremismo de otro grupo conocido con el nombre de Titans (Titanes). En la OVA Kido Senshi Gundam 0083 podemos admirar a dos Mobile Suit, el GP 01 y el GP 02 A que luchan entre ellos. El piloto de esta serie de OAVs, Ko Uraki, hacia el final de la batalla arriesga dos años de prisión y su mandato de capitán.

Aiper Synaps es condenado a muerte por la Federación Terrestre porque se le considera responsable de la derrota de una colonia espacial. Esta serie de OAV es, en efecto, la continuación cronológica de Kido Senshi Gundam —el punto de partida—. Al término de la guerra de un año, una especie de guerrilla continúa guiada por las tropas de Zion que se quedaron en la tierra —todas las flotas que se quedaron en el espacio no cuentan con un mando central—, que tienden a reorganizarse para vengarse de la armada federal. Aprovechándose de la confusa situación jerárquica en la política terrestre los supervivientes de Zion se reagrupan en el satélite Axis y se preparan para la guerra, una guerra que verá, tal como se ha descrito anteriormente, la dramática caída de una colonia espacial en la superficie de nuestro planeta, lo que se podía definir como un acto final. La continuación de las aventuras cuentan, en la serie Kido Senshi Gundam G, un torneo entre diferentes colonias para asegurarse el título de Gundam de Gundams. Se puede apreciar un sistema de pilotaje verdaderamente diferente del de los tiempos del RX 78; en efecto, los movimientos del











GUNDAM SAGA



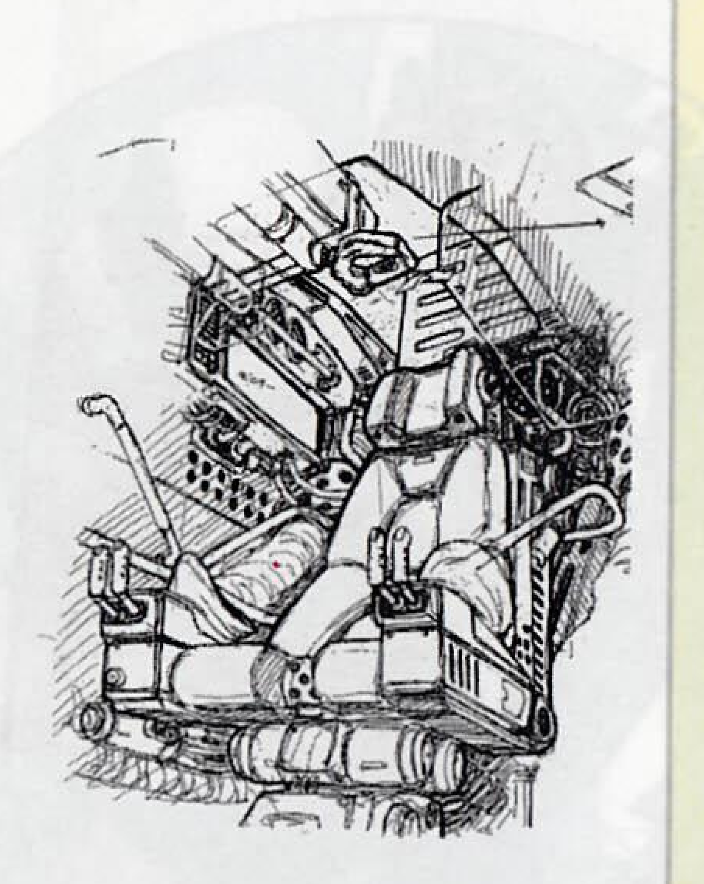
Metal fighter (el piloto) son fielmente reproducidos por el mobile suit por mediación de un sistema ya utilizado con destreza en Appleseed —de Masamune Shirow—. El universo del mobile suit Gundam es, ciertamente, uno de los dibujos animados más articulados y complejos de toda la animación japonesa, gracias a su creador Yoshiyuki Tomino que ha seguido personalmente los diferentes proyectos para asegurar la mayor coherencia posible en los acontecimientos (aunque recientemente él mismo admitía, en una entrevista que consideraba el universo de Gundam uniforme sólo hasta Z Gundam y que después cada historia es independiente), y las diferentes intrigas se cruzan de manera fascinante y sorprendente dejando a los espectadores confusos por los contínuos cambios en el concepto mismo de la justicia. Son justamente ciertas discordancias narrativas de la continuación de Z Gundam, las que permitieron al original tándem Tomino/Yasuhiko en Kido Senshi Gundam F-91 unificar todo el viejo mundo adelantando el desarrollo de la historia a más de 50 años de las aventuras contadas anteriormente (con excepción de Gundam G), en tiempos en que Zion es ya un lejano recuerdo. Gundam constituye, por ello, una referencia en el mundo de los robots, un éxito que podría extrañar a los occidentales más obtusos si éstos lograsen captar su fuerza, su porte y su induscutible magia. Gundam es Gundam, cada uno de sus lanzamientos es un evento y seguirlo en su progresión, su evolución psicológica con sus fases positivas y negativas es y será siempre una gran emoción.

Las series de Gundam son:

- Kido Senshi GUNDAM
- Kido Senshi Z GUNDAM
- Kido Senshi ZZ GUNDAM
- Kido Senshi GUNDAM Guakushu no Char (película)
- Kido Senshi GUNDAM Pocket no naka no sensho (OVA)
- Kido Senshi GUNDAM 0083 Stardust Memories (OVA)
- Kido Senshi GUNDAM F91 (película).
- Kido Senshi V GUNDAM
- Kido Butoderu G GUNDAM
- Shin Kodosenki Wing GUNDAM
- GUNDAM 08 MS Shotai
- Kido Senshi X GUNDAM

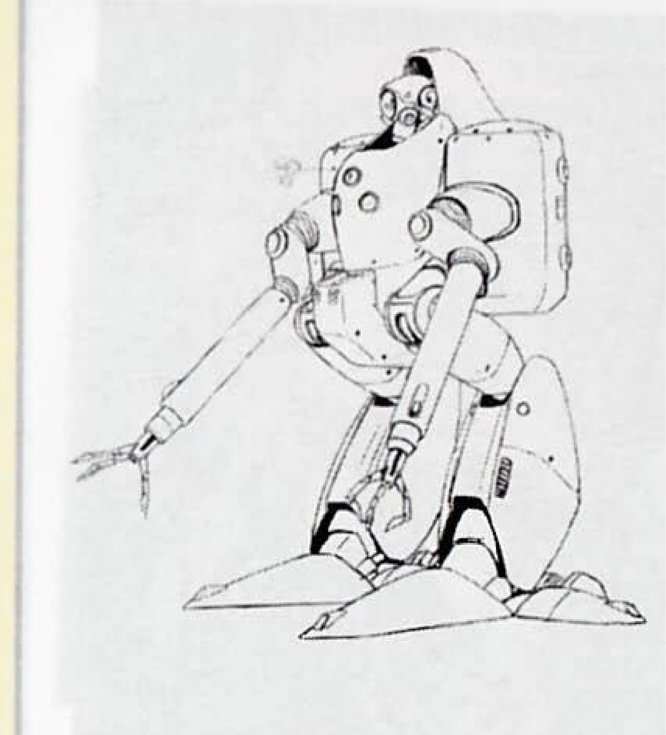
KIDO KEISATSU PATLABOR





KIDO KEISATSU PATLABOR



El creador de este célebre anime es Masami Yuuki, un experto de Aniparo (parodias de anime) el cual, gracias a su experiencia acumulada durante sus años de trabajo, logró reunir un grupo de artistas de alto nivel para su proyecto. Entre ellos citemos a Mamoru Oshii, el onírico escenógrafo afamado por Uruseiyatsura, el escritor Kazunori Ito, la creadora de personajes Akemi Takada, y el diseñador de máquinas Yutaka Izubuchi.

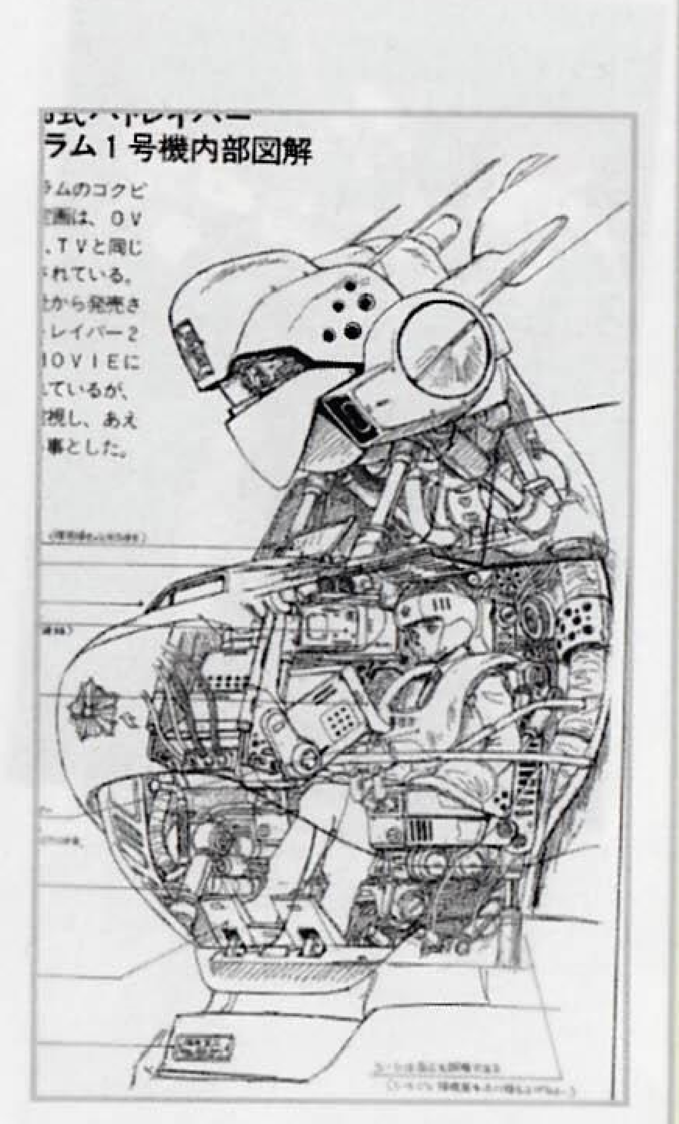
En 1998 reforzado por un potente mecanismo promocional, lanza la serie de anime Kindo Keisatsu Patlabor, la cual es inmediatamente un gran éxito. De la primera OVA se vendieron 50.000 ejemplares, mientras que el primer número de la serie de manga, editado por Shonen Sunday, llegó a 300.000 ejemplares. El merchandising invade masivamente los comercios y la línea de pequeñas maquetas producidas inicialmente por la pequeña Kaiyodo, es sustituida por un gigante del sector, Bandai. No obstante Patlabor no debe su éxito al enorme bagage publicitario que precedió su lanzamiento. Seguramente el impacto en el gran público fue más lento y la explosión del fenómeno Labor habría sido atenuada, pero el hecho es que este anime es un gran y buen producto bien orquestado y magníficamente dirigido por una historia tratada de una manera irreprochable. Vayamos entonces a la trama: en mayo de 1990 el proyecto Babilonia toma vida. Consiste en la construcción de un inmenso dique para proteger la bahía de Tokio de la constante subida del nivel de agua causada por el derretir de los glaciares. Al difícil trabajo que inevitablemente conlleva este proyecto hay que añadir la creación de complejos armazones mecánicos adaptados al transporte de materiales pesados que funcionan también sobre el agua. Estos robots son los llamados Labor. Transcurridos siete años se debe inevitablemente reconocer un nuevo problema: los labors, útiles desde un punto de vista de trabajo, se vuelven demasiado familiares para las carreteras de Tokio. Estos autómatas controlados por obreros borrachos o terroristas sin escrúpulos son cada vez más preocupantes para la seguridad nacional. Con el fin de remediar este problema se crea un cuerpo especial de policía mecanizada reforzado con un nuevo tipo de labor llamado Patrol labor o Patlabor. Nace entonces la policía mobil Patlabor.

Los acontecimientos de este anime ven a diversos protagonistas acampar en un fondo parcialmente futurista, dado que los labor representan una nota desconocida en el panorama que la serie nos presenta. Noa Izubi es la joven recluta piloto de un nuevo modelo Ingram AV-98, que ella ha bautizado cariñosamente Alphonse, como su perro. Noa es muy intuitiva, y es una maniática en el cuidado de su robot, desesperándose por cada arañazo o imperfección y repasándolo de pies a cabeza después de cada misión. Asuma Sinohara es el comandante en el campamento de Noa y el hijo del presidente de Sinohara Heavy Industries, una fábrica de labor. Kuchi Goto, el capitán del segundo pelotón de M.P.P, es uno de los personajes más complejos y logrados de la serie. Aparentemente parece distante y distraído, incapaz de hacer reinar la disciplina y siempre cansado. En realidad, el razonamiento metódico, el cuidado por los detalles y la gran fuerza de ánimo que le inspiran en los momentos de necesidad hacen de él un líder óptimo. Sinobu Nagumo es el alter ego de Goto, comandante del primer pelotón. La mujer es celosa y ambiciosa aparentemente opuesta a Goto. No obstante una profunda estima les une y siempre están listos para colaborar entre ellos y conseguir el éxito de una causa. Estos dos últimos personajes son en realidad las dos caras de la misma moneda: por un lado la introspección y por otro la extroversión, la ambición contra la separación de los poderes más materiales. Estas dos caracterizaciones son intencionalmente complementarias y llegan a dar a la historia un aspecto más profundo.

Estos personajes están rodeados por Isao Ota, piloto del segundo Ingram, Mikiyasu Shinshi, comandante sobre el campo de Ota, Yamazaki, el típico grandullón demasiado









KIDO KEISATSU PATLABOR



gordo para caber en la cabina de pilotaje de un patlabor, Carancy Kanuk, americana rival de Noa, Shiba, experto mecánico y por último Sakaki, un genio de la ingeniería.

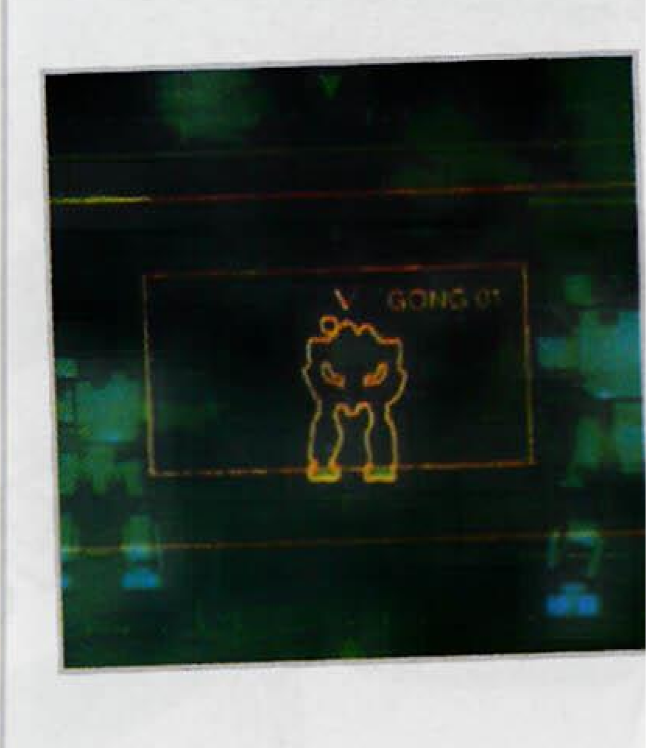
La lista de personajes es particularmente amplia, como hemos visto, recordándonos en cierta manera (¡perdón a los puristas por la comparación!) el esquema de las célebres series de televisión americana de distritos de policías (Hill Street Noche y día, por ejemplo, o incluso N.Y.P.D, las dos creadas por Steve Boccho). La interactividad continúa en las diversas caracterizaciones obligando a trabajar de un extremo a otro al interior de un exíguo micromundo, que da por fuerza a las cosas un aspecto profundamente humano en todas las historias. Uno se encuentra fácilmente frente a situaciones alternativas de lo grotesco a lo irónico, pasando de lo dramático a lo introspectivo, y así de rápido, sin tener que seguir una línea coherente, adaptándose siempre al humor de los personajes y a las situaciones que deben afrontar. La serie de Patlabor va más allá de todas las historias que la han precedido, quedando patente que por primera vez no hay guerras de combate, no hay invasión alienígena de ningún tipo, ni facción adversa en lucha por el dominio de ésta u otra economía. La historia gira en torno a una patrulla de policía japonesa. El elemento labor que trae a la memoria una connatación robótica, es sólo un pretexto, una razón para desviarla a un cierto tipo de narración más futurista y más cara, dirigida a un tipo específico de público. En efecto, el robot es utilizado exactamente como si fuera un coche patrulla y sus pilotos son y quedan como simples representantes de la ley. Es verdad que por otra parte el minimalismo de la serie americana anteriormente citada es tratado de una manera totalmente diferente. Si por un lado nos encontramos con el impacto cotidiano de una microcriminalidad pobre y sujeta a la violencia, y por ello no consciente e inocente, aquí los enemigos son tratados en la mayoría de los casos a mayor escala. Los terroristas son siempre personas inteligentes, ricas y poderosos que llevan a cabo sus propósitos de forma maquiavélica para llegar a un fin muy preciso. Ésto nos lleva a profundizar en su psicología y en la de la gente de su entorno.

Recordemos el bellísimo Patlabor 2, la película magistralmente dirigida por el siempre genial Oshii. El enemigo, que es el ex-comandante de la escuadrilla de la patrulla de Patlabor y ex-amante de Nagumu, está próximo a iniciar una revolución que implica a todas las otras esferas de mando de la ciudad de Neo-Tokyo. ¿A qué se debe? La psicología del personaje es asombrosa, y mientras la comprendemos no podemos quedar más que fascinados como el tranquilo y reflexivo Gota. En una atmósfera y situación que parecen conducir inevitablemente al destino trazado por Tsuge (es el nombre del terrorista) en una ciudad que se muestra absolutamente incapaz de reaccionar a causa de burocracias exasperantes que colapsan sus poderes jerárquicos. En esta ciudad, por consiguiente, evolucionan personajes profundos cada uno con sus propios miedos, sus convicciones y sus propias esperanzas. No se puede saber, y la película no nos ayuda a aclarar la duda, si el plan de Tsuge es psicológicamente erróneo (es decir, demostrar que todo puede cambiar en un momento, que las personas no pueden, y no deben detenerse para mirar cómo gira a su alrededor el pequeño universo que les rodea, esperando a que todo lo que es bueno lo sea por siempre) o si realmente la ciudad de Neo-Tokyo merece sobrevivir, e incluso el propio Tsuge, incapaz de suicidarse, parece de alguna forma indeciso entre si alegrarse por su captura y el fallo de sus planes o, como parecería más lógico, lamentarlo (pero una aeronave, y no queremos desvelar más, sigue todavía allí...).

El tono ligero y el ritmo lento de la narración, que va entre el thriller, el negro y la ciencia-ficción, envuelve toda la historia haciendo aparecer un punto fundamental ya anunciado: los labors no son más que un pretexto. Aunque en la batalla final parecen tener un papel fundamental en el seguimiento de los acontecimientos, es el resto de los

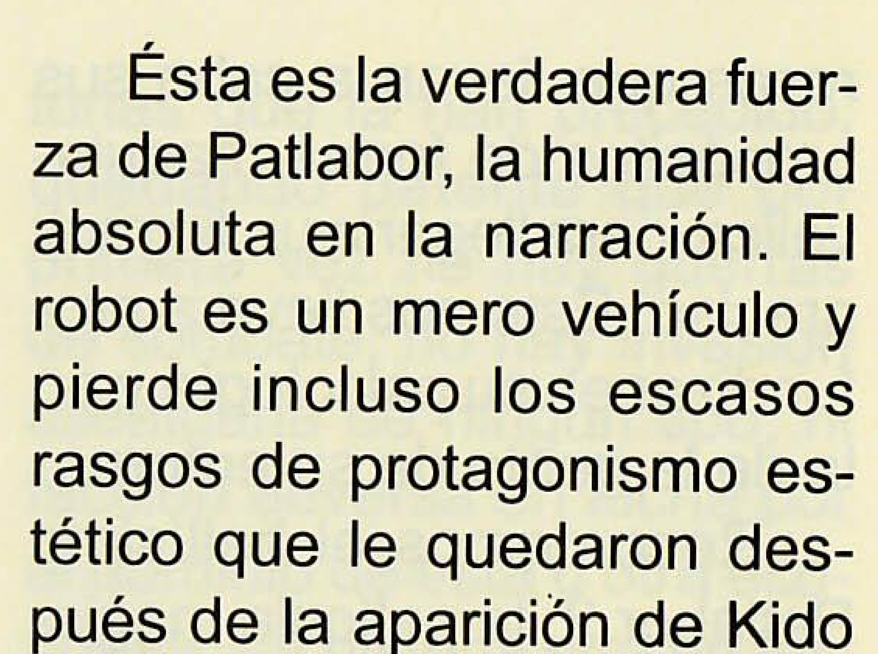








KIDO KEISATSU PATLABOR



humanos los que deben obrar, razonar y ser. No olvidemos la existencia de los casi robots, la comparación inconsciente con los gigantes pistoleros futuristas entre las manos de losverdaderos protagonistas: los policías.

Ésta es la verdadera fuerza de Patlabor, la humanidad absoluta en la narración. El robot es un mero vehículo y pierde incluso los escasos rasgos de protagonismo estético que le quedaron después de la aparición de Kido Senshi Gundam. En su conjunto Patlabor es, entre todos los dibujos animados escogidos para esta enciclopedia, el que más difiere del género robótico tal y como nosotros hemos llegado a entenderlo desde la llegada de Go Nogai en adelante. Ésto por supuesto no pretende ser una nota negativa. Este dibujo animado es una espléndida unión entre thriller, drama, ironía y ciencia-ficción, y se beneficia del panorama y fondo de escena de estos gigantescos robots. Nunca más que ahora forzados a someterse a la fuerza y al carisma de sus pequeños pilotos, tan profunda, delicada y soberbiamente humanos.

SHIN SEIKI EVANGELION

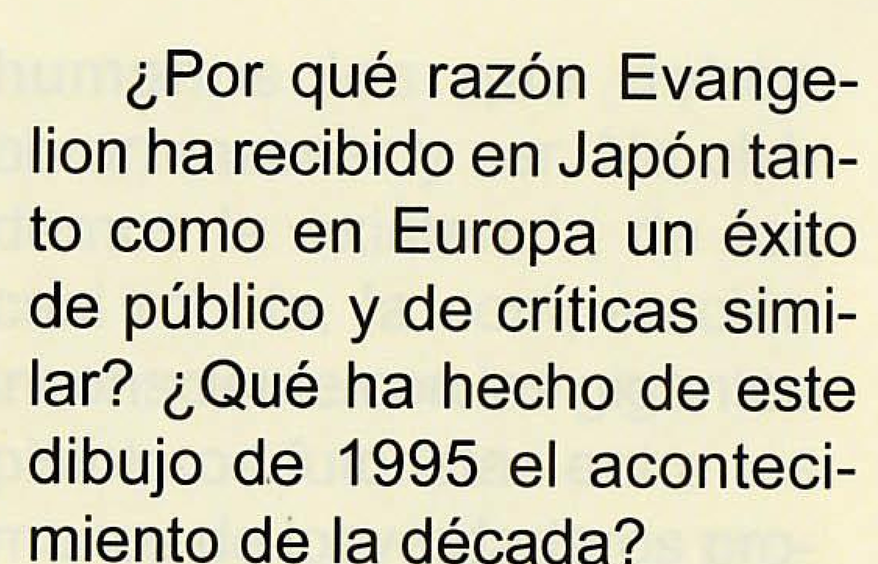




SHIN SHEIKI EVANGELION







¿Por qué razón Evangelion ha recibido en Japón tanto como en Europa un éxito de público y de críticas similar? ¿Qué ha hecho de este dibujo de 1995 el acontecimiento de la década?

Bien, Evangelion es lo que es ante todas las cosas, porque es totalmente un dibujo animado, una historia que habla de robots posiblemente mucho mejor construida, elaborada y diseñada que cualquier otro producto, siendo más madura en su contenido y en su forma.

Antes que nada centrémonos por un momento en los temas puramente narrativo-históricos de este trabajo. Todos los personajes que se mueven sobre el trasfondo de la guerra, contra los misterosos ángeles, son personas, personas que son interesantes, profundas, a veces casi críticas en sus actitudes y por lo tanto aún más fascinantes, a la vez que el desarrollo de la cadena de acontecimientos está tan bien orquestado que obliga a una atención constante por parte del observador. Cada línea, cada primer plano, cada suceso encuentra dentro de la trama su lugar apropiado, nunca supérfluo, inútil o simplemente redundante de cosas y situaciones "ya vistas". Los personajes evolucionan constante y progresivamente, y están encarnados con personalidades y peculiaridades cada vez más complejas e intrigantes. Los miedos ancestrales de la muerte, la relación familiar padres-hijos...están continuamente atacadas, contempladas y alineadas profundamente en su totalidad, dejando siempre al observador de la obra en suspense. En espera del acontecimiento confuso, y con una malsana voluntad de volver a ver la escena, los extractos y los diálogos más significativos, el espectador espera deducir nuevos matices sucedidos y escapados en la primera visión y otras pequeñas teclas hábilmente ocultadas por los autores.

Evangelion no es una serie construida para entretener, relajar o divertir al espectador, más bien está hecha para hacer pensar, reflexionar —y ya es mucho—. Entrar en la historia es sorprendente y, en cierta medida, devastador. El género es robótico, y naturalmente aparecen robots, pero está a años luz de lo que estamos acostumbrados a ver. Observamos los ángeles, los misteriosos enemigos que se presentan en la Tierra por primera vez en el curso de un suceso que se llama Segundo Impacto. Estéticamente ellos son muy diferentes de aquellos a los que estamos habituados y, sobre todo, son misteriosos, verdaderamente misteriosos. Su aspecto curioso unido a sus capacidades sorprendentes y a esa estrella divina que les rodea, hace de ellos enemigos perfectos para esta métafora de cajas chinas que es Evangelion.

Ellos son seres misteriosos más allá del concepto orgánico e inorgánico, y eso es suficiente para llamar la atención de cualquiera. Si además adjuntamos el nombre "Ángeles", entonces todo se vuelve más intrigante. Pasemos al último diseño mecánico de Yamashita asistida por Anno. ¿Habéis visto jamás robots con el aspecto tan fascinante y al mismo tiempo difíciles y extraños como son









SHIN SHEIKI EVANGELION

los autómatas humanoides de Evangelion o más simplemente EVAs? Los gigantescos robots de esta serie están estéticamente bien construidos y al mismo tiempo consiguen dejar perplejo al espectador sin ninguna dificultad de adaptación, de tal forma que se alejan del arquetipo habitual. Por otra parte nosotros encontramos un robot que funciona con energía eléctrica, una energía que se suministra con la ayuda de un cable... y a un robot que debe sincronizarse con los centros nerviosos de áquel que lo pilota para poder funcionar. Un robot que, en definitiva, no es más que una simple máquina.

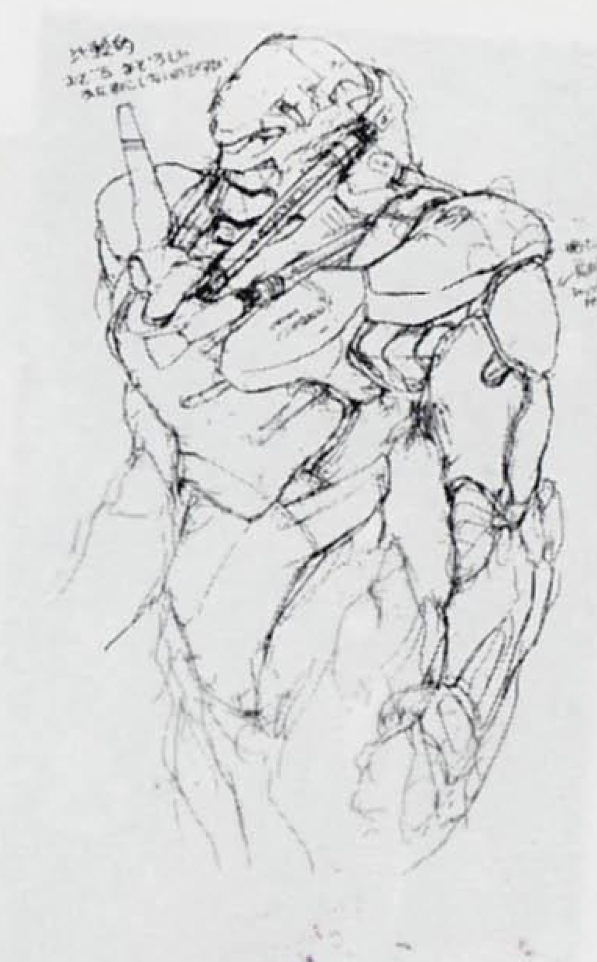
Y en fín, pasemos a los personajes. El protagonista es el joven Shinji Hikari, adolescente que se encuentra contra su voluntad a los mandos del EVA 01, y ello por dos motivos. El primero es que puede fácilmente sincronizarse con el gigantesco autómata, el segundo es que su padre es Gendo Hikari, comandante de la NERV, organismo bajo la dirección y el control de la ONU que tiene como objetivo el estudio y la destrucción de los ángeles.

Shinji gana su batalla, pero la gana en condiciones psicológicas desesperadas, dando rienda suelta a sus instintos ocultos que parecen explotar de un momento a otro de un modo devastador . En el primer episodio, la victoria llega cuando el joven está inconsciente. Y sólo pasado algún tiempo, recupera la memoria, con inquietantes flashbacks que le muestran el verdadero rostro de su gigantesco EVA, un rostro que no olvidará fácilmente.

Rei Ayanami es otro magnífico personaje de la historia, primer piloto del projecto EVA. El personaje de esta joven adolescente destaca la particularidad de este anime. Cada personalidad es investigada profundamente y se descubre mientras avanza la historia.

Nadie es nunca verdaderamente como pensamos que es, y todos tienen motivaciones y pensamientos más profundos de lo que podemos imaginar. Rei es silenciosa, taciturna y muy fiel a su deber de una manera intransigente y automática, lo que hace de su personaje una alegoría del buen soldado. Alrededor de estos pilotos giran otros muchos personajes importantes: el doctor Gendo Hikari y Kozo Fuyutsuki, Misato Katsuragi y la doctora Ritsuko Akagi, Shigeru, Maya y Makoto, Asuka y muchos otros. Ahora detengámonos en la trama, que ve la Tierra trastornada por el Segundo Impacto, a causa del cual los glaciares del Polo Sur se han derretido y la geografía del planeta ha sufrido cambios desastrosos. Frente a esta situación aparecieron los ángeles que crean cataclismos, guerras civiles y raciales y desastres de todo tipo. Cinco años más tarde la situación ha cambiado y se ha estabili-









SHIN SHEIKI EVANGELION









zado, y cuando parece que se toma el camino del renacimiento, aparecen los ángeles. Es, en efecto, un ángel el que trastorna los acontecimientos y provoca el estado de urgencia a Neo-ToKyo 3, y sobre todo pone en alerta al personal de NERV (como ya se ha dicho es la organización para el estudio y destrucción de estas misteriosas criaturas), e igualmente alerta a su comandante —el doctor Hikari—. A todo ésto hay que añadir un nuevo problema, la joven piloto del EVA, Rei Ayanami, ha sufrido un accidente con su EVA 00 y no puede entrar en combate. Después de ver a la joven Rei, Shinji, hijo del doctor Hikari, decide aceptar el deseo de su padre y pilotar el EVA 01, un gigantesco robot que sólo se puede pilotar por personas psicológicamente compatibles con él. No obstante, en el enfrentamiento con el gigantesco ángel, que ya ha sufrido el ataque de la potente arma que posee la armada japonesa, la Mina N2, sin sufrir grandes daños, Shinji pierde el conocimiento. Cuando el joven se recupera es llevado por la oficial Misato Katsuragi a su apartamento, y el joven piloto descubre lo rara que es. Conoce a su pingüino domesticado, que parece tan raro como su nombre "Pen Pen". Por la noche recuerda la batalla del día anterior, y Shinji ve al EVA 01 reflejándose en los cristales de un edificio, una vez ganada la batalla, que le mira con su ojo humanoide. Esta visión le aterroriza tanto como el verdadero aspecto del autómata que él ha pilotado, una forma de alguna manera orgánica escondida en la gigantesca armadura. Y ésto no es más que el principio.

No podemos desde aquí, y no lo queremos, desvelaros la continuación de los hechos, los golpes de escena y las innombrables tramas que apasionan todos los capítulos de esta magistral saga. Por último nos detenemos en el gran significado alegórico y simbólico que los personajes de este anime representan y cómo, de alguna manera, los ángeles tienen un significado netamente metafórico en el conjunto de la historia.

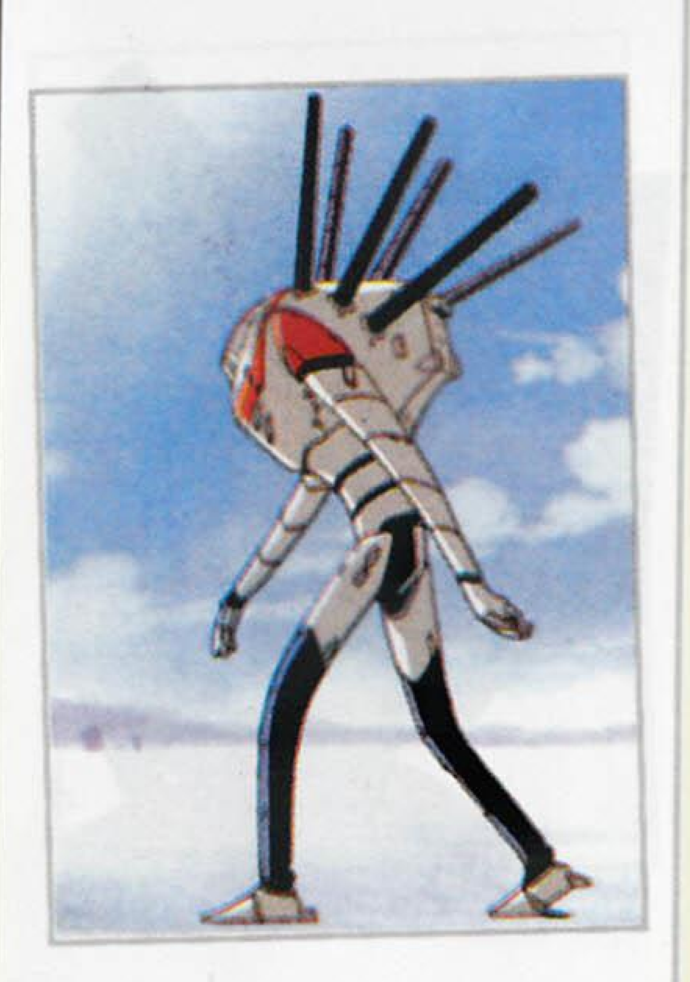
Vale la pena recordar que la dirección de esta obra es del magistral Hideaki Anno, que se confirma como uno de los mejores escenógrafos del panorama mundial de la animación, con flashbacks constantes, retrocesos y adelantos que mantienen literalmente pegado a su silla al telespectador durante todo el desarrollo de cada episodio. Además el dibujo de Yoshiyuki Sadamoto es un trabajo verdaderamente refinado. Todo ello condimentado con una espléndida música de la mano de Shiro Sagisu.

El efecto Evangelion ha sido verdaderamente revolucionario, pero recuerda que por una vez, al contrario que la gran parte de las producciones cinematográficas americanas, no está falto de contenido y no es solamente una obra de moda para adolescentes soñadores. Evangelion es, al contrario, un gran y magnífico anime, una historia espléndida construida por un equipo de alto nivel.

El único aspecto a lamentar es que Evangelion es una serie televisiva, pensada, como requiere la moda, para vídeo convirtiéndola automáticamente en una serie onerosa,



SHIN SHEIKI EVANGELION







muy cara para quien la quiera adquirir.

No podemos dejar de preguntarnos cuándo las tristes y monótonas televisiones occidentales emitirán obras tan bien hechas en lugar de las horribles y penosas que prefieren imponernos diariamente.

Mientras tanto, esperemos el fin de Evangelion y recemos.



MACROSS SAGA











MACROSS SAGA



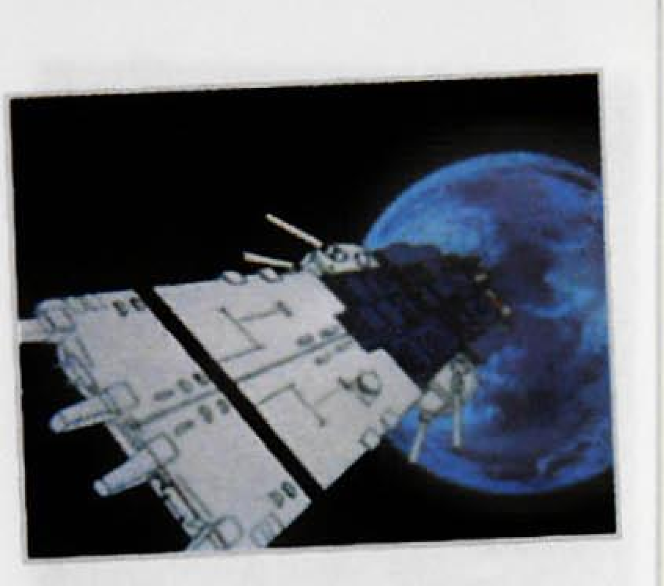

En 1997 se celebró el 15º aniversario de esta fantástica saga robótica y de ciencia-ficción, nacida en 1982 con la serie Chojiku Yosai Macross. No hay ningún apasionado de este anime que por una u otra razón no conozca y no aprecie este producto, o que no reconozca las grandes innovaciones que lo caracterizan. Si Gundam hizo dar un importante salto temático en los robots, al igual que Yamato hizo con la ciencia-ficción, Macross unió los temas de estas dos series y creó una nueva que poseía los valores de las dos anterioremente citadas. Aqui los robots no son más que un medio para hacer una guerra y no son los protagonistas reconocidos como iconos de la serie (Patlabor exaspera ulteriormente este aspecto, como se puede comprobar).

Vayamos pues a la historia: cuando la Big West pide a la Tatsunoko el realizar una nueva serie de anime repleta de máquinas complicadísimas de realizar desde un punto de vista gráfico, Ippei Kuri, de la Tatsunoko, afirma en una entrevista que al principio pensó que le sería imposible diseñar máquinas tan complicadas. De ahí nació Chojiku Yosai Macross, que inició una continua escalada de éxitos tales como Ai Oboete Imasuka, Macross II lovers again, Macross flashback 2012, Macross Plus, Macross 7 Encore y Macross 7 Trash. Tal lista de títulos, digna de Gundam, no deja de extrañar y obligar a los espectadores a comprender las razones de tan gran éxito de este anime frente al público y la crítica. La historia comienza en 1999, cuando un meteorito se precipita sobre la Tierra y se descubre que es una gigantesca nave espacial, —algo que se mantiene en secreto a la opinión pública— la cual ha sido bautizada como ASS-1 (alien star ship 1). Profundas investigaciones revelan que las desmesuradas dimensiones de la nave se deben a las medidas de aquéllos que debían habitarla, y que posee tal cantidad de armas que no puede ser otra cosa que un horrible dispositivo de guerra. Preocupados, los gobernantes terrestres, intentan inmediatamente organizarse para afrontar un eventual ataque, fundando de esta manera la Alitech Corporation, una compañía encargada de analizar y comprender, lo más rápido posible, la tecnología alienígena. De esta manera nace el gobierno unido de la Tierra, seguido de la construcción de una base espacial situada en la luna, mientras que gracias a la Alitech, la ASS-1 rebautizada como la SDF-1 (Super dimensional Fortress-1), es revisada, reparada y readaptada con el fin de hacer de ella la mejor nave de guerra de nuestro planeta, de nombre "Macross". Casi sin terminar las reparaciones y lanzada la nave espacial, la armada alienígena penetra en el sistema solar y la guerra estalla entre los terrestres y los gigantescos Zentradi. Los enemigos demuestran ser personajes de múltiples personalidades, obligados a hacer la guerra, sin por ello ser malos o sedientos de sangre. No obstante el duro conflicto espacial ve la victoria de las fuerzas terrestres, gracias a un arma increíble: la voz de una joven cantante china, llamada Lynn Minmay. Se descubre, en efecto, que los Zentradis se vuelven particularmente vulnerables cuando escuchan ciertas notas que emite la joven artista china, así como por la música en general.

El fin de la guerra no es el fin de la historia, sino al contrario. A partir de ese día comienza la difícil integración de los que antaño eran considerados como enemigos en las



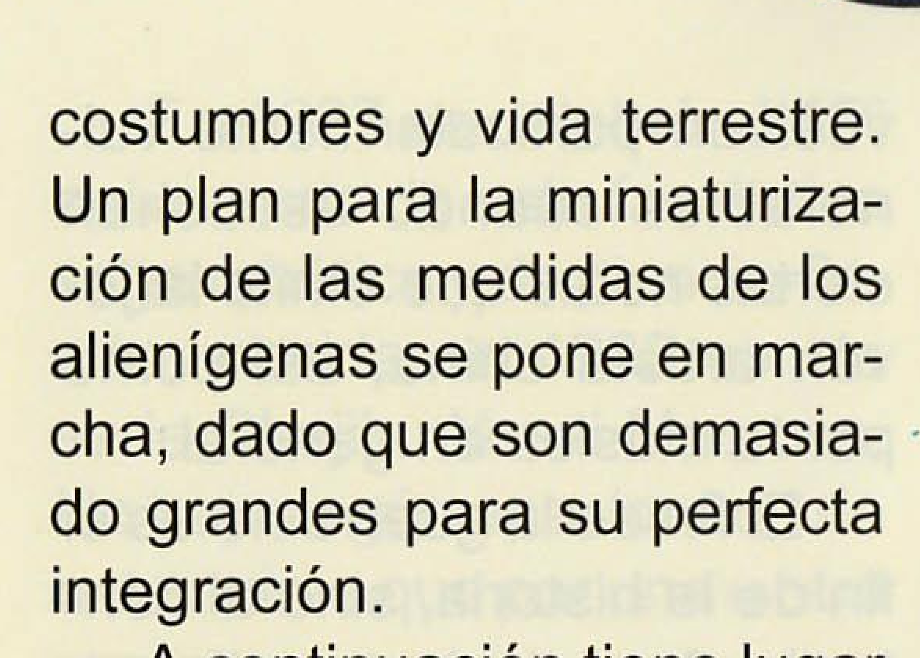






MACROSS SAGA





costumbres y vida terrestre. Un plan para la miniaturización de las medidas de los alienígenas se pone en marcha, dado que son demasiado grandes para su perfecta integración.

A continuación tiene lugar el nacimiento del primer niño intergaláctico, hijo del terrestre Maximilian Janus y la Zentradi Miria. Desgraciadamente no todos los extraterrestes logran aceptar su nueva vida, y ésto da lugar a nuevas batallas por parte de gigantescos terroristas poco dispuestos a ceder su identidad para transformarse en terrestres.

No obstante la integración continúa y Britai, el ex-comandante de las fuerzas Zentradi es nombrado comandante de la armada espacial de las fuerzas aliadas.

Las diferentes series alternan una sorprendente cantidad de protagonistas: algunos reaparecen, otros se pierden o mueren o son víctimas de un destino incierto.

Atendiendo a la variedad de caracterizaciones, y no hay que subestimar la profunda diferencia entre los temas (más románticos aquí que en otras series del mismo género), la historia de amor ente Lynn Minmay y el piloto Hikaru Ichijo es, y continuará siendo, una de las más bellas historias que se pueda recordar en un entorno de guerra.

A todo ésto hay que añadirle, evidentemente, los maravillosos medios mecánicos. Cada avión tiene una función específica y una manera de ser pilotado, una potencia y una maniobrabilidad bien definidas y un breve periodo de transformación en robot. ¡Quién podría olvidar la Valkyria pilotada por Hikaru o el avión de Roy Fokker!

Alrededor del fenómeno Macross nacieron, naturalmente, diferentes operaciones de marchandising tales como la creación de maquetas muy interesantes porque se parecen mucho a los robots reales, CDs de música con canciones de Minmay, videojuegos para consolas y muchos juegos de Rol. La sucesión de series o de protagonistas siempre ha dado un aspecto más real y complejo. Puede todavía ser más coherente que ninguna otra, en el diversificado mundo de Tatsunoko. La serie representa seguramente la frontera entre los gigantescos robots por una parte y la ciencia-ficcion más pura y mejor construida. La amalgama es muy eficaz, pudiendo apasionar por igual a los amantes de los dos géneros. Para tener una pequeña idea de la sorprendente importancia mediática que ha recibido la serie, recordemos el enorme concierto que tuvo lugar en Japón con ocasión del 15º cumpleaños de Macross. Distintos personajes participaron en este acontecimiento; algunos cantaron y compusieron para Macross. Entre ellos podemos citar a Hiroko Kasahara, Akino Ni (Macross 7), Yoko Kanno (Macross Plus) y Mari Iijima (La voz de Lynn Minmay). El concierto tuvo un gran éxito, y millares de fans pudieron escuchar las maravillosas canciones sacadas de uno de sus animes favoritos. En efecto, como la música juega un rol importante en Macross, está muy cuidada. Si por un lado es con la música con la que los Zentradi fueron derrotados en la primera guerra, por el otro los conjuntos de música y sus voces se reencuentran constantemente en el curso de distintos acontecimientos. Las imágenes van casi siempre en consonancia con las melodías de fondo. Aunque ésto forme parte en cierto modo de una innovación en el anime, da la posibilidad de analizar un tipo de espectáculo poco visto por aficionados japoneses, los musicales. Ésto no quiere decir que el anime sea un musical en el verdadero sentido de la palabra, pero como acabamos de decir, los sonidos y las imágenes están a menudo particularmente sujetos uno al

















MACROSS SAGA



otro, como nunca se ha visto antes.

Se trata de un anime heterogéneo que logra fácilmente reunir varios aspectos, con particularidades y referencias concretas en una bella y fascinante narración. No debemos, en absoluto, olvidar la belleza y precisión de los combates y conflictos espaciales, que son muy evocadores. El espléndido diseño de mechas realizado en las distintas series con cuidado y esmerado detalle, no puede hacernos olvidar la realidad de los combates aéreos de hoy. La precisión del trabajo y el esmero por los detalles nos puede dejar boquiabiertos.

La primera serie de Macross añadida a las otras dos producciones, Mospeada y Sothern Cross ha dado vida a Robotech, una serie americana citada en la seccion Carta de este CD. El proyecto, aunque sea interesante y tenga éxito, parece aventurado a causa de evidentes diversidades que las distintas producciones ofrecen. Sin embargo, ésto es una muestra del sorprendente potencial narrativo y la versatilidad de estos dibujos.

Macross ha marcado, por fin, una generación, y más aún, creado personajes inolvidables y combates que cortan la respiración, acompañados de una magnífica música. Y ésto, está probablemente destinado a no finalizar demasiado rápido, más bien al contrario debido a la existencia de tanta trama. Los acontecimientos de la superfortaleza interdimensional nos van, seguramente, a acompañar durante algún tiempo. Sólo nos queda desear que ésto continúe así.

UFO ROBOT GRENDIZER







UFO ROBOT GRENDIZER



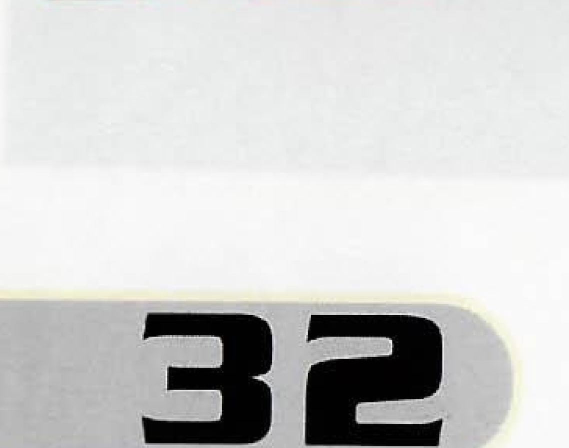




En occidente, Ufo robot Grendizer (también llamado Grandizer o Goldorak) ha sido uno de los primeros animes japoneses sobre robots (probablemente el primero). Para Go Nagai, por contra, representa su tercer proyecto, como ya hemos mencionado en la bibliografía del CD. En realidad Ufo Robot Grendizer llega cronológicamente después de Mazinger Z y Great Mazinger. Los temas principales de Nagai, ya desarrollados en los dos animes precedentes, están aquí más profundizados y alargados, y no se alejan del estilo narrativo ideal ya trazado.

El gigantesco robot, que puede ser pilotado como si fuese un avión, una pequeña nave espacial o un aparato mecánico cualquiera, presenta un aspecto que viene de la antigua cultura japonesa. Es, por eso, casi lógico y normal que se usen armas que pertenecen a las tradiciones japonesas; espadas, alabardas, sables, etc. El robot es, de alguna forma, un samurai gigantesco pilotado, como lo eran entonces sus "ancestros humanos" a los que pilotaban sus respectivas armas. Este aspecto se pone de relieve desde un punto de vista estético o a nivel ideológico. Pero volvamos a Ufo robot Grendizer. Se nota que, por primera vez en la historia del anime de robots, el enemigo llega del espacio, y no se trata de un descendiente de una antigua raza terrestre dispuesta a reconquistar lo que le perteneció en el pasado. Los habitantes del imperio Vega son militares y jerárquicos por naturaleza, y sólo tienen una meta: conquistar. La guerra es de gran importancia para la estabilidad política de su sistema. Contra esa mentalidad Duke Fleed, el protagonista de esta historia, debe luchar. Él es un pacifista, una persona valiente obligada a condenar a los invasores, sus enemigos. La mayoría de los episodios nos muestran un Duke sumergido en sus profundas meditaciones sobre paisajes, la puesta de sol, el alba, o bien lo muestran tocando una música melancólica con su guitarra. El espectador sólo puede mostrar respeto hacia este ser del espacio, que se ve obligado a luchar en la guerra para no ver su planeta destruido por segunda vez. La huida de su planeta de origen, el haberlo abandonado en manos de los invasores, así como el ver su destrucción, marcaron profundamente al personaje principal; Duke Fleed no podría soportarlo una segunda vez. El piloto de Grendizer es el ejemplo típico de héroe muy a su pesar, que está obligado a utilizar su espada y derramar sangre, porque le parece menos malo comparándolo con la extinción de toda una raza, la humana; una raza que no es particularmente atrayente, que ha cometido varios errores y que siempre está en una inútil guerra interna, pero que aún así es digna de existir y de crecer. La ternura que posee Duke Fleed hacia el microcosmos que le rodea —el Doctor Umon, la bella Hikaru Makiba y su hermano Goro, el áspero Danbei y su compañero Koji— sólo se puede comprender (de una manera casi infantil) instintivamente hacia todo el planeta que lo acogió calurosamente. Los Veganos se dibujan de una manera diferente, pero también fascinante. Como ya se ha mencionado son guerreros que sólo viven para el combate y la conquista, y este sentir es tan fuerte que están dispuestos a afrontar los sacrificios más extremos para comprometerse con ellos mismos y no parecer débiles a los ojos de su Señor. El General Gandal es un muy buen ejemplo de esta mentalidad. Es un ser de doble mentalidad para su conciencia, la predominante es masculina, y la otra femenina. Al final de la serie, es su consciencia la que se da cuenta de que han perdido la guerra, de que es inútil continuar luchando y que sólo les queda rendirse, renunciar a la Tierra y aceptar el pacto de paz con Grendizer. No obstante su mitad masculina no está en condiciones de aceptar este consejo, tan distante de sus ideales. Por eso, Gandal prefiere matar su conciencia (en un sentido material) acusándola de traición, sabedor de que este acto le costará la vida. Por ello se suicida en su nave espacial lanzando el grito de "Gloria al rey Vega." El consejero Zuril, otro adversario importante, se suicida por culpa del amor no correspondido de una mujer. En este caso también la idea







UFO ROBOT GRENDIZER







de la conquista, liada con el otro sexo, es más fuerte que la razón y conduce a los personajes a la muerte. Volviendo a Duke Fleed, su personaje es fascinante, sobre todo en los primeros episodios, debido a una especie de identidad misteriosa que le envuelve. Se introduce en el medio terrestre con el nombre de Daisuke, y con el fin de integrarse mejor en este mundo, intenta ocultar sus orígenes. Esto hace que pilote a Grendizer, el robot que combate con el fin de salvar la Tierra. De esta manera, trabajando como un chico para todo para el áspero Danbei, está preparado para asumir toda clase de humillaciones y dar una imagen suya muy distinta del verdadero Duke Fleed. Y todo simplemente para sentirse parte de un mundo, el representado por Danbei, que lo rechazaría si se conociese su verdadera identidad. El pequeño Danbei detesta a Grendizer y mantiene que los Veganos son amigos, invirtiendo grotescamente los verdaderos aspectos del conflicto y representando el tipo de ser humano que parece a menudo incapaz de ver los acontecimientos tal como son, pero que se deja guiar a la ligera por los prejuicios y la estupidez. Y es esta serie de matices psicológicos, introducidos en el anime por medio de alegorías y metáforas, lo que hacen un éxito de Ufo robot Grendizer. La atención hacia los matices psicológicos (aunque cada uno represente un estereotipo de actitud concreta) conducen al espectador a comprender los sentimientos de todos los implicados, sin dar importancia al hecho de que se enfrentan a malas personas, que como tales, son necesariamente estúpidas, o bien tipos valientes que se convierten en símbolos de ellos mismos, incapaces de ser otra cosa que héroes. La frontera entre lo bueno y lo malo, siempre tan clara para los productores americanos (quizá por ser considerada superficialmente más educativa), comienza cuando Grendizer es abandonado a su suerte por los japoneses, en los esfuerzos por crear sucesos en los cuales es aún más difícil comprender los que tienen razón y los que están equivocados. Como en la vida real, la guerra es la guerra; cuando separamos la propaganda nacional, se descubre inmediatamente que se comenten atrocidades por los dos bandos. Las malas personas no son insensibles o bien totalmente malas, son adversarios, enemigos... los enemigos, como tales, hay que tomarlos y oponerse pero no siempre detestarlos, a veces pueden incluso ser comprendidos, sobre todo por el espectador imparcial. Gattler en Uchu senshi Baldios o Char Aznable en Kido Senshi Gundam, son otros ejemplos particularmente importantes en estos temas.

El final de la serie de Ufo robot Grendizer, como en el resto de animes, se puede considerar como definitivo. Gracias a las distintas personalidades, cada personaje es creíble fuera del contexto en el que el espectador está habituado a verlo. Duke Fleed no es solamente el piloto de Grendizer y, una vez que Vega ha sido vencido, le parece lógico volver a su planeta, con su hermana Maria Grace. Ya nada le obliga a quedarse en la Tierra, salvo el cariño que tiene hacia sus amigos. Pero la añoranza de volver a su mundo, el cual él puede y debe

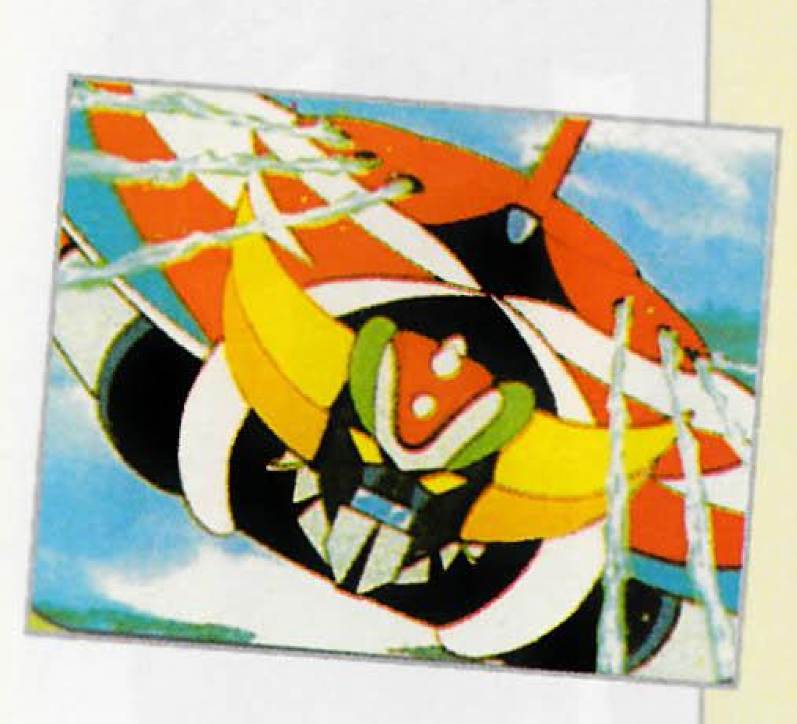


UFO ROBOT GRENDIZER







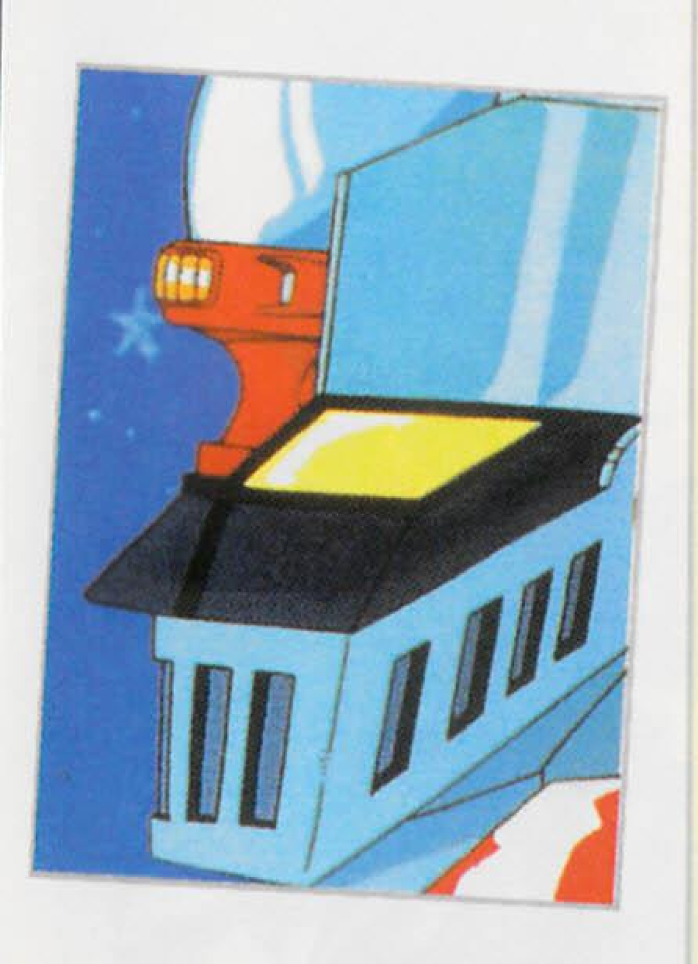


reconstruir es todavía más fuerte (La referencia de Japon post Hiroshima es aquí evidente). Está claro que él no pilotará más su robot con el fin de combatir y de matar, porque eso no iba con su naturaleza. La historia se termina y con ella el paréntesis violento del protagonista. Koji Kabuto, puede finalmente descansar (en Grendizer él participa en una tercera guerra, tras Mazinger Z y su aparición final en Great Mazinger). Un largo capítulo, se puede considerar terminado. En lo concerniente a Koji, es interesante resaltar que él representa el leit motif que conecta las tres series de Go Nagai (Mazinguer Z, Great Mazinguer y Ufo robot Grendizer) Pero en la tercera y última serie, es relegado al papel de co-protagonista, a los mandos de una simple nave espacial (en el final de Great Mazinguer, todos los robots son expuestos en un museo). Esto se comprende si advertimos que la amenaza en Grendizer es de origen extraterrestre, y sólo otro alienígena puede luchar con éxito. Grendizer, a diferencia de sus predecesores, sale siempre ileso de los combates porque su cuerpo está compuesto de una aleación extremadamente potente, llamada "Gren". Ver Ufo robot Grendizer hoy puede hacernos sonreír, particularmente cuando es comparado con los magníficos animes de estos últimos años. No obstante, analizando la trama y los matices más detenidamente, y acordándose el año en que salió (1975 después de Great Mazinger) sólo se puede reconocer su gran importancia y valor natural cultural, que está y siempre quedará en la mente de una generación mundial.

Demos gracias pues a Go Nagai por haber creado un género, un universo creativo que, entre altibajos, aún nos maravilla. Ha dado a muchos jóvenes la posibilidad de crecer con una sabiduría intuitiva. Cosa que muchas otras producciones de otros países nunca han logrado hacer.

MAZINGER Z











MAZINGER Z



En el proyecto de Go Nagai trabajan Susumi Takahisa y Keisuke Fujikawa. Los directores que se alternan en los diversos episodios son Yugo Serikawa, Tomaharu Katsumata, Nobuo Onuki y Bonjin Nagaki. El diseño de personajes viene revisado por Yoshiyuki Hane y la banda sonora está compuesta por Shunsuke Kikuchi.

Llega Go Nagai y con él, el concepto de robot se abre hacia una nueva y sorprendente dimensión.

La acción trata sobre dos científicos, el Doctor Kabuto y el Doctor Hell (Doctor Infierno), que durante una expedición arqueológica encuentran complejos y peligrosos manuscritos mecánicos pertenecientes a una antigua civilización Cretense. El doctor Hell decide usar este gran descubrimiento para fines particulares y se embarca en una guerra dispuesto a conquistar la Tierra. Kabuto, que intuye el plan de su ex-colega, construye un potente robot con el que poder contrarrestar sus planes. Por desgracia cae víctima del Doctor Hell tras un terrible ataque del malvado enemigo y tiene que dejar al Mazinger Z (el robot construido por él) a su nieto Koji antes de haber podido explicarle su funcionamiento.

Koji tendrá que aprender ante todo a pilotar la increíble arma del abuelo, y desesperantes son las escenas que lo ven a la caza con la compleja consola de los mandos del Planeador, la pequeña nave volante que se engancha a la cabeza de Mazinger Z. Una vez que consiga coger confianza con la nave, la defensa de la Tierra estará garantizada.

Otros importantes personajes que aparecen en la serie son Afrodita A, robot con rasgos ligeramente femeninos pilotado por Sayaka Yumi, y Boss Robot conducido por el gordo Boss, casualmente enamorado de Sayaka y muy celoso del más potente Mazinger Z (Boss Robot se llama tambien Boss Borot, en japonés «rottame»).

Para ayudar al doctor Hell está en cambio el Barón Ashura (Barón Ashler), un ser hermafrodita que de cualquier modo reencontraremos con el nombre y el aspecto cambiado, pero no en su esencia, en otra gran serie de Go Nagai, Gandal de Ufo Robot Grendizer, y el conde Blocken.

Hacia el final de la serie hará su ingreso en la trama el temible Duca Gorgon, emisario del imperio de Mikene, y será con su llegada cuando la historia del personaje se preparará para el evento del Great Mazinger. Una particularidad, en efecto, de los robots de Go Nagai es la de convivir todos en el mismo universo, interviniendo entre ellos y dando al espectador una visión conjunta que pocos otros personajes poseen.

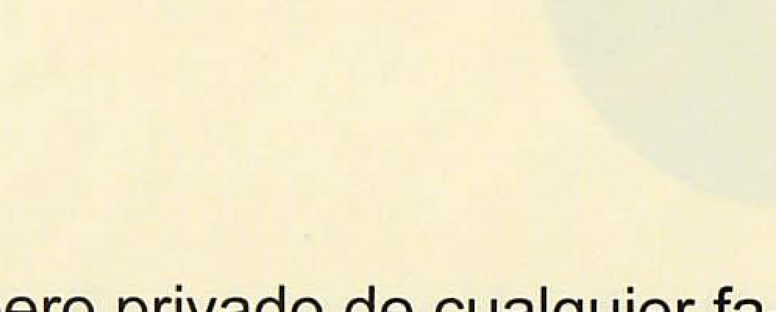
Los temas de Astroganger y Tetsujin 28 go terminan así abandonados para dar paso a un nuevo filón narrativo que muchos autores, después de Nagai, contribuirán a hacer irresistibles.

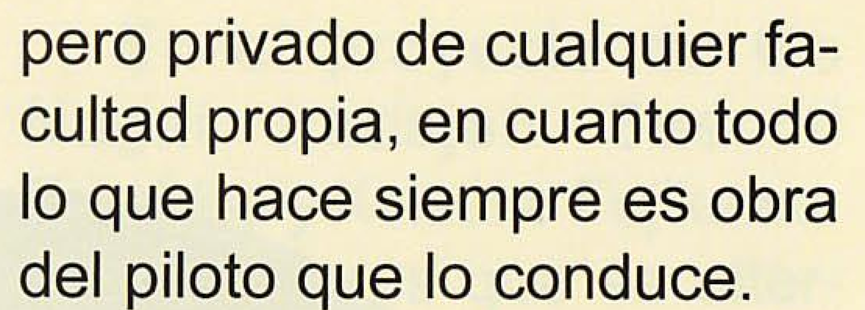
Mazinger Z representa el desempeño o el propio concepto de robot en los personajes e inicia un género destinado a señalar increíblemente el mundo de los dibujos mundiales. En la serie aparece por primera vez un robot protagonista





MAZINGER Z





pero privado de cualquier facultad propia, en cuanto todo lo que hace siempre es obra del piloto que lo conduce.

A resaltar que el nombre de Mazinger en japonés, traduciendo literalmente los ideogramas que lo componen, es Majinga. Este término está escrito a través de los ideogramas kanji (derivados chinos o que poseen un significado intrínseco muy preciso). «Ma» significa demonio, «Jin» dios, y «Ga» piloto. Go Nagai, creando su primer robot, lo ha querido llamar con un nombre que definiese claramente su peculiaridad. Éste puede ser bueno como un dios o malvado como un demonio. Todo depende, exclusivamente, de quién lo esté pilotando.









GREAT MAZINGER





GREAT MAZINGER









Tohomaru Katsumata, Takeshi Taniya, Masayuki Akehi, Yasuo Sankiki, Detsuo Imazawa y Nobuo Onuki están en la realización. El proyecto es de Go Nagai y sobre ello trabajan en la escena Sususmu Tajahisa, Keisuke Fukikama y Toyohiro Ando. El diseño de presonajes es de Keisuke Morishita.

Después de Mazinger Z esta serie tiene varios personajes en común con su predecesor. El profesor que organiza la defensa de la Tierra es Kenzo Kabuto, padre de Koji (piloto de Mazinger Z) e hijo del doctor Kabuto asesinado por el doctor Hell. Reencontramos a Boss Borot, con Boss, Nuke y Muche, sus dos simpáticos ayudantes, y por fin a Gordon, mitad hombre, mitad tigre, que después de aparecer en los últimos capítulos de Mazinger Z, hace aquí el papel de uno de los antagonistas más importantes de la serie. Esta vez el enemigo a combatir es el imperio de Mikene, seres antiguos que han transplantado su cuerpo en gigantes máquinas conservando sólo su cabeza. La invasión es desde el principio guiada por el general negro, sustituido después por el Mariscal Infierno, un revivido doctor Hell. A su lado están la Marquesa Yanus, Yuri Ceaser, Rigan Birdaler, Angoras Dreidow, Scarabeth, Hardias y el ya citado Duca Gordon. Sobre todos destaca la figura del misterioso Emperador de las tinieblas.

El piloto del Great Mazinger es Tetsuya Tsurugi, un chico adiestrado desde pequeño para ser un luchador, pero precisamente por ello está poco predispuesto a rebajarse a compromisos, es cabezota y orgulloso hasta la locura.

El robot de rasgos femeninos tan querido de Nagai se llama Venus Alpha y está pilotado por la bella Jun Hono.

En este anime el concepto de hombre-piloto está mucho más ampliado por el difícil carácter de Tetsuya, que poco se parece a su personaje de salvador de la Tierra. En cambio no es extraño ver al gran robot salir al combate después de haber sufrido grandes daños, como el brazo y la pierna amputados, y del mismo modo Tetsuya muchas veces se ve obligado a recurrir a curas médicas para recuperarse de la lucha. El concepto de peligro y de muerte viene desarrollado más a fondo de lo que se hizo con Mazinger Z.

Go Nagai prosigue plasmando su universo, haciendo incluso raptar a Koji y su Mazinger Z al final de la historia para ayudar al compañero en la victoria final.

Para terminar recordamos al histórico God Mazinger (TMS), creación de Nagai con una atmósfera decididamente oscura, que presenta un Mazinger muy distinto al que conocemos enfrentándose con los demonios de otra dimensión, y Mazinger Saga.





TENKU NO ESCAFLOWNE

Basado en un proyecto de Shoji Kawamori, conocido por su trabajo como diseñador de mechas en Macross, y con el apoyo de Nobuteru Yuuki como diseñador de personajes y la óptima música de Yoko Kanno, esta obra ha sido calificada por muchos como el anime que ha sustituido a Evangelion en la televisión nipona. Se trata de una cuidada mezcla entre el género robótico y el fantástico, cuya trama empieza cuando la joven estudiante Hitomi termina en una dimensión paralela entre la Tierra y la Luna, en el mundo llamado Gaia. Allí encuentra al príncipe heredero del reino de Fanelia, Volken Van Fanel, el cual está combatiendo una dura guerra contra las tropas conquistadoras de Zailbach.

El príncipe, armado con Escaflowne (dios protector de Fanelia) bajo la forma de un robot Guymelef, repele el ataque que Zailbach hace el mismo día de su coronación, pero al precio de la vida de demasiados amigos. Empieza así un conflicto sin exclusión de golpes donde muchos personajes decidirán dónde y cómo enfrentarse.

En conjunto un bonito anime que goza seguramente de gran originalidad y del valor de hacer admirar robots medievales, batallas en las que intervienen robots de combate y usanzas renacentistas afianzadas a naves volantes y atmósferas de revolución industrial.





CHOJIKU SEIKI ORGUSS

Producción de Toshitsu Mukaitsubu, la serie está avalada por el fabuloso diseño de personajes de Haruhiko Mikimoto, ya famoso por Chojiku Yosai Macross.

La historia trata sobre un satélite artificial que sufre un accidente espacio-temporal y sale de su órbita transformando a sus habitantes en verdaderos naúfragos del espacio.

Durante el desarrollo de los acontecimientos se dará mucha importancia a los sentimientos de los protagonistas, dejando en relativo segundo plano a los poderosos Orguss Dorifant, robots de formas vagamente parecidas a antiguos animales prehistóricos.

La serie fue seguida de una OVA, Chojiku Seiki Orguss 02, que verá explotar una guerra entre dos naciones —Revillan y Zafrin—, por la conquista de potentísimos autómatas conocidos con el nombre de Decimators.







GIANT ROBO

Esta serie se compone del diseño de Makoto Kobayashi, de la música de Masamichi Amano y de la colaboración, en calidad de director de efectos especiales, de Hideaki Anno.

El profesor Sisma y sus cuatro ayudantes encuentran una nueva e inagotable fuente de energía a la que bautizan con el nombre de su descubridor: Sisma Drive. La inmediata tentación de utilizar este descubrimiento en la nación de Vishtal, sufrida por uno de los ayudantes de Sisma, el doctor Von Vogler, concluye con una devastadora tragedia que lleva a la muerte a dos terceras partes de la población mundial.

Pasan los años y dos facciones, la Big Fire y la OPI (Organización de policía internacional), combaten por entrar en posesión de una misteriosa maleta cuyo contenido es un prototipo —Sisma Drive—, que tiene el poder de bloquear la única fuente de energía que queda sobre nuestro planeta.

Entre los miles de políticos intrigantes y los atentados terroristas se infiltra el joven Daisaku con su potente Giant Robo, un gigantesco autómata que funciona incluso con energía atómica y por ello está en grado de sobrevivir ante cualquier anulación del Sisma Drive.

Ésto en pocas y simples palabras, es la bellísima historia sacada del manga de Mitsuteru Yokoyama.

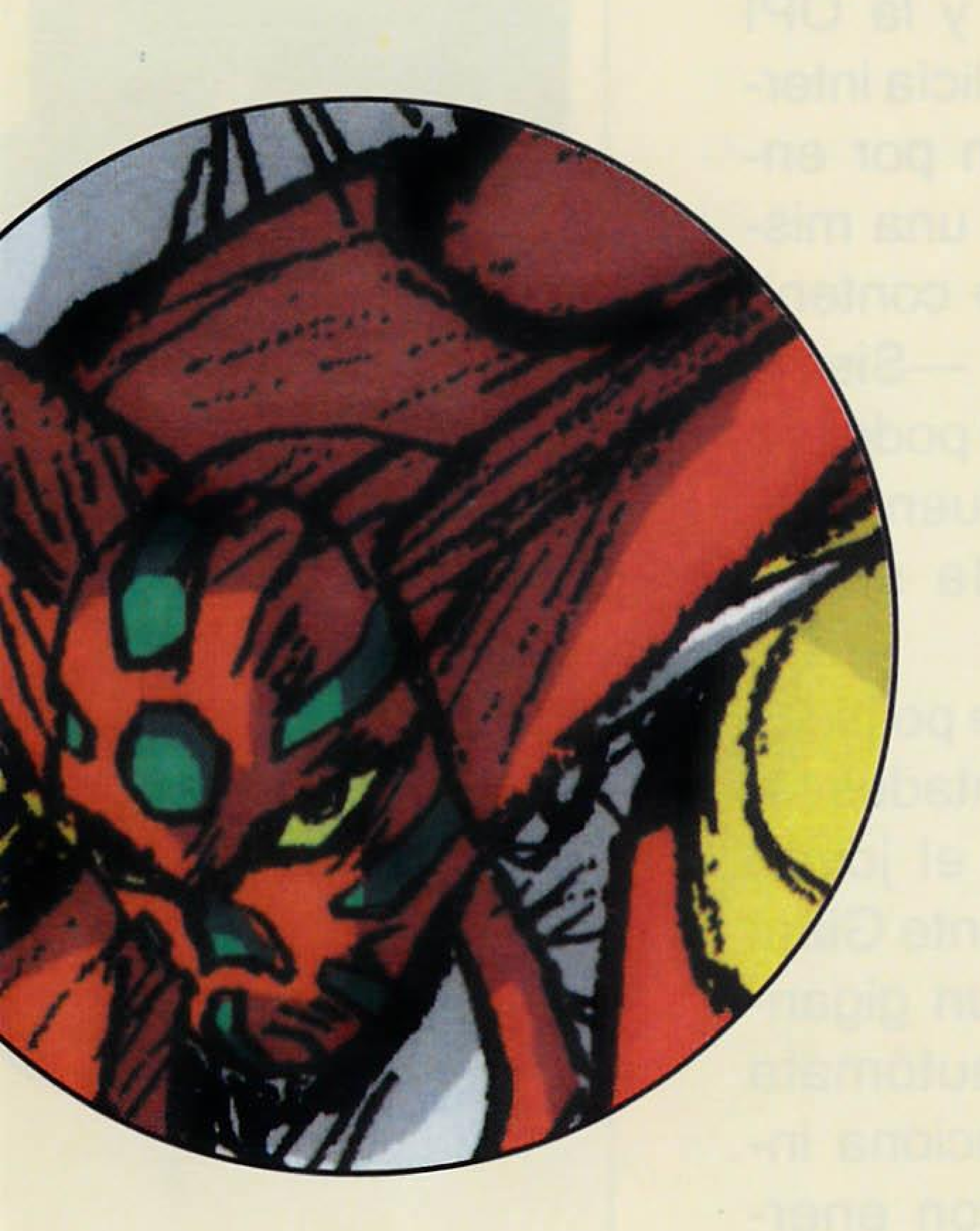










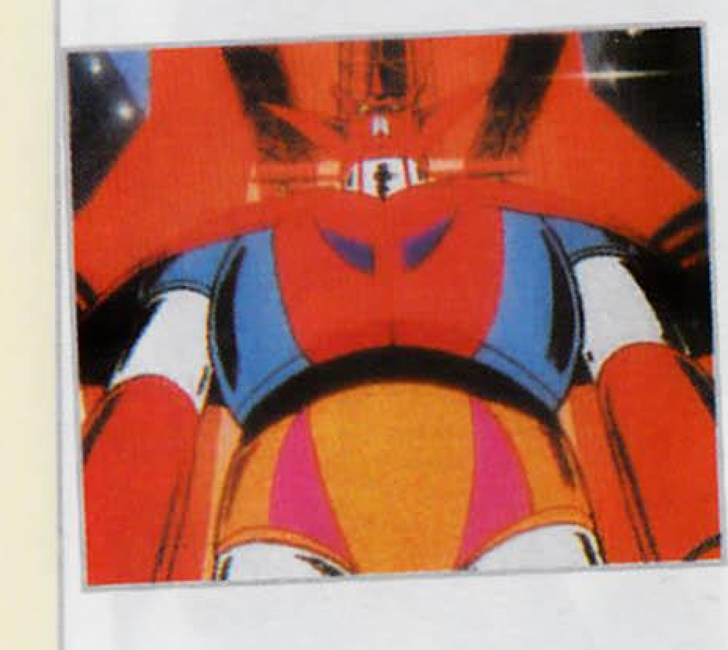


GETTER ROBO

Basado en un proyecto de Go Nagai, escribe el guión Shozo Uehara, dirige la mayor parte de los episodios Tomoaru Katsumata, y el diseño de personajes es de Karuo Komatsubara.

En el mismo universo de Mazinger, Great Mazinger, Ufo robot Grendizer y Kotetsu Jeeg se mueve Getter robot. En esta nueva serie creada por Go Nagai, aparece por primera vez el concepto de robot compuesto (el término Gettai en japonés significa unión). Tres astronaves de Ryo, Hayato y Musashi se unen entre ellas creando diversos tipos de robots. Getter 1, pilotado por Ryo, y concebido para la batalla aérea, Getter 2, pilotado por Hayato, para la batalla terrestre y Getter 3, pilotado por Musashi, para la batalla acuática.

El doctor Saotome está al mando de la resistencia terrestre que tiene que hacer frente al imperio de los Dinosaurios, una antigua raza que se rebela para reclamar su derecho de conquista sobre aquello que en un tiempo era su mundo. Los tres pilotos se caracterizan de modo que resultarán un estereotipo en su género: Ryo es el héroe bueno, abierto y solidario, Hayato es el misterioso, silencioso y cínico segundo piloto. Musashi, finalmente, es el clásico piloto gordito, simpático y dulce. Al final de la serie, todavía morirá el propio Musashi y el mismo Getter robot se encontrará en grandes dificultades contra el último y terrorífico ataque de sus adversarios.









GETTER ROBO



Intervendrán los ONI, una raza de demonios (a destacar que los Oni, en la tradición japonesa, son justo éso, demonios astutos y malvados de raíces muy antiguas en la cultura) que destruirán a los Dinosaurios, dando así tiempo a nuestros héroes de reorganizarse y reemprender la defensa de la Tierra contra esta nueva amenaza. La serie continuará con el nombre de Getter Robo G.

GETTER ROBO G

También concebida por Go Nagai, la historia corre a cargo de Susumi Takahisa, Shozo Uehara, Yasuo Tamurata y Michiru Torijima. Encargados de la dirección se encuentran Yasuo Yamaguchi, Masamune Ochiai, Tachenori Kawada y Akinari Orai. El diseño de personajes es de Kazuo Komatsabura.

Los sucesos narrados en la serie precedente, Getter Robo, han terminado con la amenaza de los Oni y la muerte de Musashi. Así un nuevo piloto, Benkei, es adiestrado por el doctor Saotome para ayudar a Ryo y Hayato en su batalla.

El Getter Robo G es muy similar a su predecesor pero más perfeccionado en el diseño y en la animación. Se trata no obstante del tipo «compuesto» ya propuesto por Go Nagai, con el cambio de nombre y colores: Dragón —que combate en el aire y es pilotado por Ryo—, Liger —de la tierra, pilotado por Hayato— y Poseidon —del mar, asignado al recién llegado Benkei—. La serie es casi una interesante copia de la anterior, en los conceptos base y en los ambientales, e incluso el gordo Benkei se parece a Musashi en el carácter y el aspecto.

Hay que destacar la próxima aparición del nuevo personaje «Shin Getter robot», refinamiento de las nuevas tecnologías de Getter robo dirigido por Yasuhiro Imagawa. En fin, para los amantes de las curiosidades, recordamos también que en la serie Nadesico, los protagonistas pasan mucho tiempo, entre una batalla y otra, viendo una serie de dibujos titulada Gekiganger 3, un robot muy parecido a Getter pero con un toque de Great Mazinger.





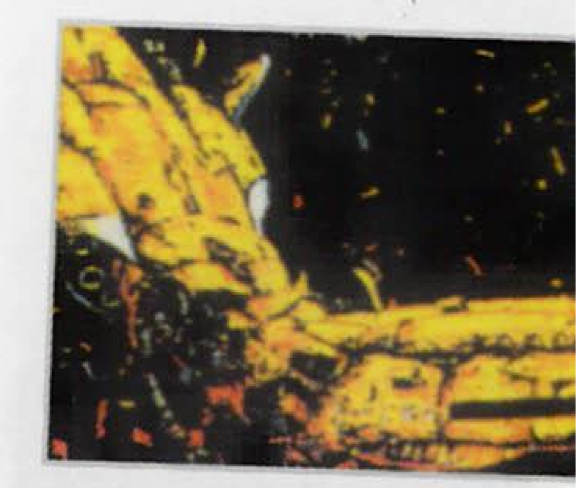


TOP O NERAE! GUNBUSTER

Noriko Takaya es una joven estudiante de la universidad espacial de Okinawa y su gran deseo es el de pilotar algún día un robot RX-7 para viajar por el cosmos como su padre, muerto durante el misterioso «incidente de Luxor». Ella y la joven Kazumi Amano serán seleccionadas para el proyecto llamado Gunbuster con el cual podrán realizar todas sus aspiraciones.

El anime desvela el estilo hiperbólico de la dirección de Anno, entre flashback y presente, mezclando de manera sabia situaciones románticas, fantásticas, y a los inquietantes robots protagonistas del proyecto en el cual participarán las heroínas. En definitiva, otro espléndido trabajo del siempre milagroso estudio Gainax que además cuenta con la colaboración del Haruhiko Mikimoto como diseñador de personajes y Koichi Ohata en el papel de diseñador de los mechas.













MUTEKI CHOJIN ZANBOT 3

La realización del guión de esta serie se confió al dúo formado por Yoshinobu Suzuki y Yoshiyuki Tomino, quien también cubría el papel de supervisor en la realización. El diseño corrió a cargo de Yoshikazu Yasuhiko, y la animación está realizada por Yoshinori Kanada.

La historia trata sobre tres familias extraterrestres, los Yin, los Kamie y los Kamihita, que huyen de su planeta de origen para refugiarse en la Tierra después de que su planeta fuera destruido por los temibles Gaizoku. Transcurridos los siglos, y generación tras generación, los alienígenas se integran en la vida de su nueva patria. De improviso, Gaizoku llega a la Tierra, y su objetivo es de todo menos pacífico: quieren la destrucción completa de todas y cada una de las formas de vida existentes en la galaxia. Estalla la guerra y los terrestres, asustados, no dudan en acusar a los descendientes de las tres familias alienígenas haciéndolos responsables del ataque. Pero estos últimos no están dispuestos a seguir huyendo y, reactivada la nave con la cual habían dejado su patria milenios atrás, se disponen a luchar contra los Gaizoku y su malvado general, Killer el Carnicero. En el conflicto consiguiente los descendientes alienígenas presentan una fuerte oposición gracias a sus tres naves base, la Biar I, la Biar II y la Biar III, que juntas dan vida a la King Biar y al robot compuesto Zanbot 3. Este último se forma gracias a la unión de tres naves llamadas respectivamente Zambo Ace, pilotada por Kappei Jin, Zam-blue, pilotada por Uchuta, y Zambase, pilotada por Keiko. El enemigo, auténticamente despiadado, llega finalmente a crear verdaderas bombas humanas que lanza después contra los objetivos más inesperados, destruyéndolos por puro placer.



El final de la serie viene envuelta en una suerte de leyenda; se dice, en efecto, que los creadores del proyecto se han divertido al eliminar uno a uno a todos los



personajes principales de la historia, en una escalada de muertes de la que se salvará sólo Kappei y algunas mujeres de su familia. A destacar entre otros el interesante dilema que representa la gran hostilidad de los terrestres sobre sus defensores. No es fácil para los protagonistas combatir por una causa justa, consiguiendo además superar el odio tanto del enemigo como de aquellos que intentan salvar.

FUENTE BIBLIOGRÁFICA
Anime - Guía de cine de la animación japonesa
A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi
Granata Press

F.A. Guía de la animación nipona
A cura de Fabrizio Francato.
ROCK'N COMICS

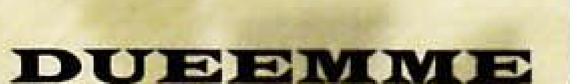
KAPPA MAGAZINE Star Comics
MAGAZINE Granata Press

TRADUCCIÓN AL CASTELLANO
MAURIZZIO SCOGNAMILLO y CHARO (viajes CASIOPEA)
Textos del CD-ROM
RAMÓN ALMAGRO y ELENA ARRUFAT (Berserker Ediciones)
Textos del Libro

AGRADECIMIENTOS POR SU COLABORACIÓN A:
GIUSEPPE CAMUNCOLI, DAVIDE SCATTON, SHOK STUDIO, ANGELINO, MASSIMILIANO GEZZI, GIGGIO PESCALI, GIANLUCA VALDINA, LOS AMIGOS ROLAND, LUCA Y PAOLO ROMA, GIULIA ROME', CHIARA PACCALONI, ROCK'N COMICS, ALDO TAMINI, LELIA MAZZOTTA NATALE, CHIARA TARSIA, CLIVE BARNES, YOKO WATANABE


BERSERKER
PUBLISHING


SAMURAI EDICIONES


DUEEMME

